

Basketball NightmareTM



SEGA[®]

Loading Instructions:

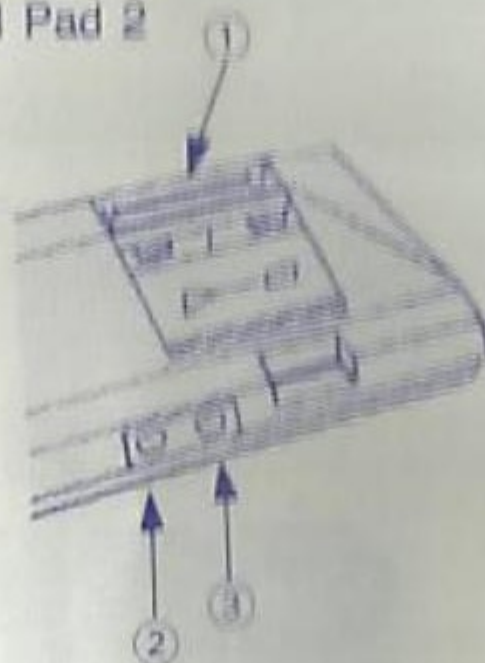
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1
- ③ Insert Control Pad 2



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen
- ③ Steuerpult 2 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in cartridge i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridge. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren är avstängd innan du sätter in eller tar ut en cartridge. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller cartridge.

- ① Här sätter du in spelcartridgen
- ② Här sätter du in handkontroll 1
- ③ Här sätter du in handkontroll 2

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1
- ③ Introduisez le bloc de commande 2

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega
- ② Inserte el Teclado de Control 1
- ③ Inserte el Teclado de Control 2

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1
- ③ Collegate la Pulsantiera di Comando 2

Basketball Nightmare™

Hometown High. Its basketball team has had good years... and bad years. You're the captain and it's your senior year. Luckily, (you like to think it's because you are a good player who's going to play college ball), the Home Boys (that's your team!) have never done better. You've blitzed the last three tournaments and your picture has been in the papers. Now, you've got a shot at the All-American High school Championship! Teams from all over the world are going to play! It's almost too awesome for words.

So you went to sleep the night before the start of the championship. You were really nervous about the upcoming game; tossing and turning... wishing you could practice just a little more. Finally you fell asleep... you thought,

Basketball Nightmare™

Die Oberschule in Ihrer Heimatstadt. Deren Basketballmannschaft hatte schon gute Jahre... und schlechte. Sie sind derzeit ihr Kapitän, und es ist Ihr letztes Jahr vor dem Abschluß. Glücklicherweise (schließlich erwarten Sie ja, einmal in der College-Mannschaft zu spielen) haben die Home-Boys (das ist Ihre Mannschaft!) noch nie besser gespielt. Die letzten drei Wettbewerbe haben Sie mit Brillanz gewonnen, und Ihr Bild war sogar in der Zeitung. Und nun haben Sie die Chance zum Sieg in der Meisterschaft der amerikanischen Oberschulen (All-American High School Championship)! Dort werden Teams aus der ganzen Welt spielen! Eine Chance, die sich kaum in Worte fassen läßt.

So legten Sie sich denn am Abend vor Beginn der Meisterschaft zum Schlafen ins Bett. Die bevorstehenden Spiele machten Sie schon etwas nervös. Sie wälzten sich schlaflos herum... wünschten, daß Sie noch etwas mehr trainieren könnten. Und schließlich schliefen Sie ein... dachten Sie,

Basketball Nightmare™

Hemstadens High. Basketlaget har haft bra... och dåliga år. Du är kapten och det är ditt andra år. Lyckligtvis (Du tycker om att tänka att det är för att du är en bra spelare som kommer att spela College Ball) har Home Boys (Det är ditt lag) aldrig spelat bättre. Ni har blixtrat genom de tre sista turneringar och din bild har varit i tidningarna. Nu är ni nära All-American High School Championship. Lag från hela världen kommer att spela. Det är så fantastiskt att man nästan inte finner ord.

Så du gick och lade dig natten innan championship starten. Du var verkligen nervös inför de kommande matcherna, vred och vände dig... önskade att du kunde ha övat lite mer. Till slut somnade du... trodde du.

Basketball Nightmare™

L'équipe de basket-ball du collège d'Hometown a vécu de bonnes années... et des mauvaises. Vous en êtes le capitaine et c'est votre année de terminale. Heureusement (vous pensez que c'est parce que vous êtes de bons joueurs qui allaient participer au Championnat), les "Home Boys" (votre équipe!) n'ont jamais été meilleurs. Vous vous êtes propulsés à travers les trois derniers tournois et votre photo a paru dans les journaux. Maintenant vous allez tenter le Championnat national des collèges! Des équipes venant de toutes les parties du monde y participeront! C'est presque trop impressionnant pour pouvoir être décrit avec des mots.

Ainsi, vous êtes allé vous coucher la nuit avant le début du Championnat. Vous étiez vraiment nerveux au sujet du match à venir; vous tournant et vous retournant dans votre lit... espérant que vous puissiez vous entraîner juste encore un peu. Finalement vous vous êtes endormi... c'est tout au moins ce que vous pensiez.

Basketball Nightmare™

Escuela secundaria de Hometown. Su equipo de baloncesto ha tenido buenos... y malos años. Eres el capitán y es tu último año. Afortunadamente, (te gusta pensar así porque eres un buen jugador que va a formar parte del equipo de baloncesto de la escuela), los Home Boys (ése es tu equipo!) nunca han jugado mejor. Han arrasado en los tres últimos torneos y vuestra foto ha aparecido en los periódicos. Ahora, ¡tenéis la posibilidad de participar en el Campeonato Nacional Americano de Escuelas Secundarias! Jugarán equipos de todo el mundo! Estás con un miedo tremendo.

Te fuiste a dormir la noche previa al comienzo del campeonato. Estabas muy nervioso debido a la cercanía del próximo partido, dando vueltas en la cama... deseando poder practicar un poco más. Finalmente te dormiste... al menos, eso creíste.

Basketball Nightmare™

Hometown High. La squadra locale di basket ha avuto anni di gloria... e di miseria. Probabilmente, (a te piace pensare che tu giocherai i tornei liceali di basket, perchè sei un giocatore valido) la squadra Home Boys (la tua squadra!) non è mai stata così in forma. Tu hai padroneggiato gli ultimi tre tornei precedenti e la tua fotografia è apparsa anche sui giornali. Adesso, ti si presenta la buona occasione ai Campionati All-American High School! A questi campionati prenderanno parte squadre da tutte le parti del mondo! È quasi incredibile spiegarlo in parole.

Quindi, tu andasti a dormire la notte prima del campionato. Tu eri molto nervoso e non pensavi che alla partita; tossivi e rotolavi sul letto... e pensavi che avresti voluto allenarti di più. Alla fine, riuscisti a dormire... o almeno tu hai pensato così.

There was a knock at your window. There, floating outside, 25 feet above the ground, was a strange-looking guy. "Hey, Cappy!" he said. "Want to come play some 'hoops' with me and the guys?" You looked down and saw that you were wearing your uniform. You thought, "It seems like the thing to do," and told him, "Sure." Suddenly you were floating outside next to him. He smiled, and you noticed that he had very sharp teeth. But it was too late for second thoughts.

When you got to the mountain, the Home Boys were waiting for you. Each had been taken from a sound sleep. You told them that they had to play like their lives depended on winning... which indeed they might! The weird critter told you that if you could beat all the monster teams, you would have no problem winning the All-American Championship.

Da klopfte es plötzlich an Ihr Fenster. Draußen schwebte in zehn Meter Höhe ein merkwürdiges Wesen in der Luft. "Heh, Cappy!" sagte es. "Wie sieht es aus, willst Du nicht ein Spielchen mit uns und den Jungs machen?" Sie sahen an sich herab und bemerkten, daß Sie Ihr Trikot anhatten. Sie dachten sich: "Das scheint doch genau das zu sein, was ich noch brauchte", und antworteten ihm: "Natürlich". Plötzlich schwebten Sie draußen neben ihm. Er lächelte, und Sie bemerkten seine messerscharfen Zähne. Aber für einen Rückzieher war es nun zu spät.

Als Sie zu den Bergen gelangten, warteten bereits die anderen Home-Boys auf Sie. Alle waren aus ihrem Tiefschlaf gerissen worden. Sie erklärten ihnen, daß sie spielen sollten als ginge es um ihr Leben... was ja durchaus der Fall sein konnte! Das merkwürdige Wesen erklärte Ihnen, daß Sie überhaupt kein Problem mehr haben würden, die Meisterschaft zu gewinnen, wenn es Ihnen gelänge, alle Monster-Teams zu besiegen.

Det knackade på ditt fönster. Där, utanför svävande 25 fot över marken var en figur med underligt utseende. Han sade, "Hej Cappy! Vill du spela lite hoops med mig och killarna?" Du tittade ner och såg att du hade din dräkt på dig. Du tänkte "det skall jag göra" och sade till honom "Ja visst". Plötsligt flöt du utanför bredvid honom. Han log, och du såg att han hade väldigt skarpa tänder. Men det var försent för eftertanke.

När du kom till berget väntade Home Boys på dig. Alla hade dragits ur en god natts sömn. Du talade om för dem att de måste spela som om deras liv berodde på om de vann... vilket det verkligen gjorde! Den konstiga varelsen talade om att om du kunde slå alla monsterlag skulle det inte bli något problem att vinna All-America Championship.

Il y eut un cognement à votre fenêtre. Là, flottant à l'extérieur, 7 mètres au-dessus du sol, il y avait un drôle de bonhomme. "Eh, Capitaine!" dit-il. "Veux-tu venir faire quelques 'paniers' avec moi et les autres gars?" Vous avez regardé vers le bas et vous vous êtes aperçu que vous portiez votre uniforme. Vous avez alors pensé que "ça semblait la chose à faire", et vous lui avez dit "d'accord". Soudainement vous flottiez dehors à côté de lui. Il souriait, et vous avez remarqué qu'il avait des dents très tranchantes. Mais c'était trop tard pour changer d'avis.

Lorsque vous arrivèrent dans la montagne, les Home Boys vous attendaient. Chacun avait été tiré d'un profond sommeil. Vous leur avez dit de jouer comme si leur vie dépendait de la victoire... ainsi que c'était peut-être vraiment le cas! Le bizarre bonhomme vous a alors dit que si vous pouviez battre toutes les équipes de monstres, vous n'auriez aucun problème à remporter le Championnat national.

De repente un golpe en tu ventana. Ahí, flotando fuera, elevado a unos 7 metros del suelo, había un ser de extraña apariencia. "¡Eh, capitán!" dijo. "¿Quieres venir a hacer unos tiros al cesto conmigo y los muchachos?" Al mirarte te diste cuenta que ya tenías puesto el uniforme. Pensaste, "Parece que es lo que tengo que hacer", y le respondiste, "Bueno". Repentinamente te encontraste flotando fuera, cerca de él. Cuando sonrió, notaste que tenía los dientes muy afilados. Pero ya era muy tarde para cambiar de parecer.

Cuando llegaste a la montaña, los Home Boys te estaban esperando. Cada uno de ellos había sido despertado del sueño profundo. Les dijiste que tenían que jugar porque sus vidas dependían de esa victoria... ¡claro que podían! La criatura fantástica te dijo que si podían vencer a todos los equipos de monstruos, no tendrían problemas en ganar el Campeonato Nacional Americano.

Qualcuno bussò alla finestra. Lì, sospeso in aria a 25 feet di altezza da terra, c'era un ragazzo dall'aria strana. "Hey Cappy!" (Ciao piccolo) disse, "Vuoi venire a giocare un po' di 'salterello' con me e con i miei amici?". Tu guardi in basso e ti ritrovi in uniforme. Pensi, "sembra la cosa giusta da fare" e gli rispondi, "bene". All'improvviso ti ritrovi sospeso fuori della tua camera a fianco a lui. Lui ti sorride e ti accorgi che i suoi denti sono molto aguzzi. Ma, era troppo tardi per cambiare idea.

Quando arrivasti nelle montagne, la tua squadra, Home Boys era lì ad aspettarti. Ognuno fu svegliato nel profondo dei sogni. Tu dissi ai tuoi compagni di squadra di giocare come se la loro vita dipendesse dalla vincita del campionato... che loro avevano le capacità! Il ragazzo dallo sguardo strano ti disse che se tu avessi vinto la squadra dei mostri, tu non avresti avuto problemi per vincere il Campionato All-American.

You began the first game. These little creatures were good! They could make aerial slam dunks! But your team played harder than they ever had before. As you won games, you were led to more basketball courts in even more scary locations deep in the mountain forest.

Suddenly it was too much! You screamed and . . . woke up? Was it a dream? Did you really get the extra practice you thought you needed? Get ready to play the basketball game of your life. Today is the day of the Championship . . .

So fing dann das erste Spiel an. Diese kleinen Kreaturen waren gut! Sie konnten in der Luft Sprungwürfe ausführen! Aber Ihre Mannschaft spielte härter als je zuvor. Als Sie Spiele gewonnen hatten, wurden Sie zu anderen Basketball-Spielfeldern in noch furchterregenderen Gegenden tief in den bewaldeten Bergen geführt.

Plötzlich hatten Sie genug! Sie schrien und . . . wachten auf? War es ein Traum? Hatten Sie wirklich das Zusatztraining, das Sie zu benötigen glaubten? Machen Sie sich bereit, das Basketballspiel Ihres Lebens zu spielen. Heute ist der Tag der Meisterschaft . . .

Ni började den första matchen. Dessa små filurer var bra! De dunkar in bollen! Men ditt lag spelade hårdare än de någonsin gjort förrut. Allt eftersom du vann matcher, fick du se flera skräckinjagande basketplaner i de djupa bergens skogar.

Meln plötsligt blev det för mycket! Du skrek och . . . vaknade upp? Var det en dröm? Fick du verkligen den extra övning du tyckte att du behövde? Gör dig redo för ditt livs basketmatch. Idag är dagen för Championship . . .



Vous avez commencé la première partie. Ces petites créatures jouaient très bien! Elles pouvaient faire de violentes passes aériennes! Mais votre équipe a joué plus dur que jamais auparavant. Alors que vous remportiez des jeux, vous étiez entraînés vers de nouveaux terrains de basket, dans des endroits de plus en plus terrifiants situés au plus profond de la forêt de montagne.

Soudain, ce fut trop! Vous avez crié... et vous vous êtes réveillé? Était-ce un rêve? Avez-vous vraiment eu l'entraînement supplémentaire que vous jugiez nécessaire? Préparez-vous à jouer la partie de basket-ball de votre vie. Aujourd'hui c'est le Championnat...

Comenzaste el primer partido. ¡Esas pequeñas criaturas eran buenas! Podían realizar encestamientos acrobáticos increíbles. Pero vuestro equipo jugó mejor que nunca. A medida que ganaban los partidos, los llevaban a canchas de baloncesto ubicadas en lugares cada vez más tenebrosos, internándose en el bosque de la montaña.

De repente, ¡fue demasiado! Gritaste y... ¿te despertaste? ¿Era un sueño? ¿Pudiste practicar más tal como pensaste que lo necesitabas? Prepárate para jugar el partido de baloncesto de tu vida. Hoy es del día del Campeonato...

Tu iniziasti la prima partita. Queste piccole creature erano veramente brave! Loro potevano fare delle offensive molto pericolose! ma la tua squadra si impegnò come mai prima. Come tu vincevi le partite, tu eri portato in campi di gioco sempre più spaventosi e in fondo alle montagne.

All'improvviso tutto diventò insopportabile! Strillasti... e ti svegliasti? Ti allenasti veramente come speravi? Tieniti pronto perchè stai per iniziare la partita di basket che ti ricorderai per tutta la vita. Oggi è il giorno del Campionato...

Taking Control

Control Pad 1:

- ① **Directional Button (D-Button):**
Moves your players in all eight directions.
- ② **Button 1:**
To start game.
To jump. If Button 1 is pressed twice in a row, you can make a shot.
- ③ **Button 2:**
To start game.
To pass. If Button 2 is pressed while a player is in the air, you can make a jump pass.

Steuerung

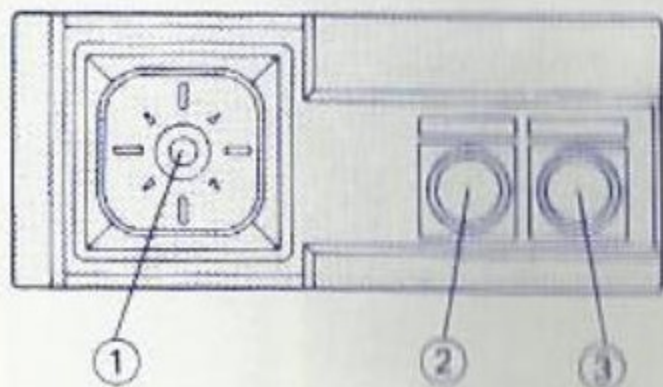
Steuerelement 1:

- ① **Richtungstaste (R-Taste):**
Bewegt Ihre Spieler in alle acht Richtungen.
- ② **Taste 1:**
Beginnt das Spiel.
Zum Springen. Wenn Sie die Taste 1 zweimal hintereinander drücken, können Sie einen Wurf machen.
- ③ **Taste 2:**
Beginnt das Spiel.
Für Pässe. Wenn Taste 2 gedrückt wird, während sich der Spieler in der Luft befindet, können Sie einen Sprung-Paß machen.

Handkontrollen

Control pad 1:

- ① **Styrknappen:**
Flyttar dina spelare i alla åtta riktningar.
- ② **Knapp 1:**
Startar spelet.
Hoppar. Om du trycker knapp 1 två gånger i rad kan du skjuta ett skott.
- ③ **Knapp 2:**
Startar spelet.
Passar. Om du trycker knapp 2 när spelaren är i luften kan du göra en hopp passning.



Prise en main

Bloc de commande 1:

- ① **Bouton de direction (Bouton-D):**
Dirige vos joueurs dans les huit directions.
- ② **Bouton 1:**
Pour débiter le jeu. Pour sauter.
Si le Bouton 1 est enfoncé deux fois de suite, vous pouvez faire un tir.
- ③ **Bouton 2:**
Pour débiter le jeu. Pour passer.
Si le Bouton 2 est enfoncé pendant qu'un joueur est en l'air, vous pouvez faire une passe en saut.

Control del Juego

Tablero de control 1:

- ① **Botón de dirección (Botón D):**
Para mover tus jugadores en las ocho direcciones.
- ② **Botón 1:**
Para comenzar el juego.
Para saltar. Si presionas el Botón 1 dos veces seguidas, puedes efectuar un lanzamiento.
- ③ **Botón 2:**
Para comenzar el juego.
Para efectuar un pase. Si presionas el Botón 2 mientras un jugador está en el aire, puedes hacer un pase saltando.

Pulsantiera

Pulsantiera 1:

- ① **Tasto Direzionale (Tasto-D):**
Muove i giocatori in tutte le otto direzioni.
- ② **Tasto 1:**
Per avviare il gioco. Per saltare. Se questo tasto viene premuto due volte consecutive, tu puoi effettuare un tiro.
- ③ **Tasto 2:**
Per avviare il gioco.
Per passaggi. Se il Tasto 2 viene premuto mentre un giocatore è in volo, tu puoi fare un passaggio in volo.

Object

There are two objects to Basketball Nightmare; a one-player game object and a two-player game object.

One-Player Game: Win all six games against the weird creatures in the dark mountain forest.

Two-Player Game: Beat your opponent in a game against one of the teams from the All-American Championship.

Game Over

Each game is timed. The team with the higher score at the end of a game wins. If player one has the lower score, play ends and a new game or series must be played.

Ziel des Spiels

Abhängig davon, ob das Spiel mit einem oder zwei Spielern durchgeführt wird, hat das Spiel unterschiedliche Ziele.

Spiel mit einem Spieler: Gewinnen Sie alle sechs Spiele gegen die häßlichen Kreaturen im dunklen Bergwald.

Spiel mit zwei Spielern: Schlagen Sie Ihren Gegner in einem Spiel gegen eines der Teams der All-American Championship.

Ende des Spiels

Jedes Spiel wird nach Zeit gewertet. Die Mannschaft mit der höheren Punktzahl am Ende des Spiels hat gewonnen. Wenn der Spieler Nummer 1 die niedrigere Punktzahl hat, endet das Spiel und ein neues Spiel oder eine neue Serie muß begonnen werden.

Mål

Det finns två mål i Basketball Nightmare; ett för en-mans spel och ett för två-mans spel.

En-mans spel: Vinn alla sex matcherna mot de underliga figurerna i den mörka bergs skogen.

Två-mans spel: Slå din motståndare i ett spel emot ett utav lagen från All-American Championship.

Game Over

Varje match är på tid. Laget med högst poäng vinner när tiden är slut. Om spelare ett har den lägsta poängen, slutar spelet och en ny match eller serie måste spelas.

But

Basketball Nightmare présente deux buts; un but pour jeu à un joueur et un but pour jeu à deux joueurs.

Jeu à un joueur: Gagner les six parties contre les bizarres créatures dans la sombre forêt de montagne.

Jeu à deux joueurs: Battre votre adversaire dans une partie contre l'une des équipes du Championnat national.

Fin du jeu

Chaque partie est chronométrée. L'équipe possédant le score le plus élevé à la fin gagne. Si c'est le joueur un qui a le score le plus faible, le jeu s'achève et une nouvelle partie, ou match, doit être jouée.

Objetivos

Hay dos formas de jugar el Basketball Nightmare; con un solo jugador y con dos jugadores, cada una de las cuales tiene diferentes objetivos.

Juego con un solo jugador: Ganar los seis partidos contra las criaturas fantásticas en la oscuridad del bosque de la montaña.

Juego con dos jugadores: Vencer a tu rival en un partido contra uno de los equipos del Campeonato Nacional Americano.

Fin de juego

Cada partido tiene su tiempo fijado. El equipo que logra el mayor puntaje al final de un partido gana. Si el jugador 1 tiene el menor puntaje, el juego termina y debe jugarse un nuevo partido o serie.

Obiettivo

In Basketball Nightmare ci sono due obiettivi; uno è quello per gioco a un giocatore e l'altro è quello per gioco a due giocatori.

Per un giocatore: L'obiettivo è quello di vincere tutti i sei giochi contro i mostriciattoli nel profondo dell'oscura foresta sulle montagne.

Per due giocatori: L'obiettivo è quello di vincere il tuo avversario in una partita contro una delle squadre del Campionato All-American.

Game Over

Ogni partita è a tempo limite. La squadra con il punteggio più alto al termine della partita è quella vincente. Se il giocatore uno ha il punteggio più basso, il gioco finisce e si dovrà iniziare nuovamente un'altro gioco oppure un'altra serie di giochi.

Continuing

When a new game is started after losing a one-player game and "SINGLE PLAY" is selected again, the screen will show NEW GAME and CONTINUE.

CONTINUE will return you to the beginning of the last game you played. You will have zero points.

NEW GAME puts you back to the very beginning for a fresh, new start.

Note:

When NEW GAME is selected or if the power is turned off, CONTINUE will not appear.

Fortsetzung des Spiels

Wenn ein Spiel, das mit einem Spieler durchgeführt wurde, verlorengegangen ist und erneut "SINGLE PLAY" gewählt wird, erscheint auf dem Bildschirm NEW GAME und CONTINUE.

Mit CONTINUE kehren Sie zum Anfang des letzten Spiels zurück. Sie haben keine Punkte.

NEW GAME bringt Sie ganz an den Anfang zurück. Zu einem neuen, frischen Start.

Hinweis:

Wenn NEW GAME gewählt oder die Stromversorgung abgeschaltet wurde, erscheint CONTINUE nicht.

Fortsättning

När ett nytt spel startar efter att du förlorat ett en-mans spel och "SINGLE PLAY" väljs igen visas i bild NEW GAME och CONTINUE.

CONTINUE tar dig tillbaka till början av den sista matchen du spelade. Du har 0 poäng.

NEW GAME tar dig tillbaka till allra första början för en ny frisk start.

Notera:

När du valt NEW GAME eller stängt av maskinen visas inte CONTINUE.



Poursuite

Lorsqu'une nouvelle partie est commencée après la perte d'une partie à un joueur et que "SINGLE PLAY" est sélectionné à nouveau, l'écran affiche NEW GAME et CONTINUE.

CONTINUE vous ramène au début de la dernière partie que vous avez jouée. Vous aurez alors zéro point.

NEW GAME vous ramène au tout début, pour faire un nouveau départ.

Note:

Lorsque NEW GAME est sélectionné, ou si l'alimentation est coupée, CONTINUE n'apparaît pas.

Continuación

Cuando se inicia un nuevo partido después de haber perdido un juego con un jugador y se selecciona nuevamente "SINGLE PLAY", la pantalla mostrará NEW GAME y CONTINUE.

CONTINUE hará que vuelvas al comienzo del último partido que jugaste. Comenzarás sin ningún punto.

NEW GAME te hará volver al comienzo para un nuevo inicio.

Nota:

Cuando se selecciona NEW GAME o se desconecta la alimentación, no aparecerá CONTINUE.

Per continuare

Quando si inizia un'altra partita, dopo aver perso per un giocatore solo e si seleziona ancora "SINGLE PLAY", sullo schermo apparirà NEW GAME o CONTINUE.

CONTINUE, ti riporterà all'inizio dell'ultima partita che stavi giocando. Il tuo punteggio sarà zero.

NEW GAME, ti porterà a giocare dall'inizio, per un fresco e salutare start.

Nota:

Quando si seleziona NEW GAME o si spegne la console, non apparirà l'indicazione CONTINUE.



Playing Basketball Nightmare

At the title screen, press Button 1 or Button 2 to start the game. A game select screen will appear. Use the D-Button to move the cursor and select the type of game you wish to play. Confirm your selection by pressing Button 2.

So spielt man Basketball Nightmare

Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, die Taste 1 oder Taste 2 drücken. Daraufhin erscheint eine Auswahl-Bildschirmanzeige. Verwenden Sie die R-Taste und bewegen Sie die Schreibmarke zur Auswahl des gewünschten Spieltyps. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Druck auf die Taste 2.

Spela Basketball Nightmare

Vid titelbilden, tryck knapp 1 eller knapp 2 för att starta spelet. En spelvals bild visas. Använd styrknappen för att flytta cursorn och välj den typ av spel du vill spela. Bekräfta ditt val genom att trycka knapp 2.



Partie de Basketball Nightmare

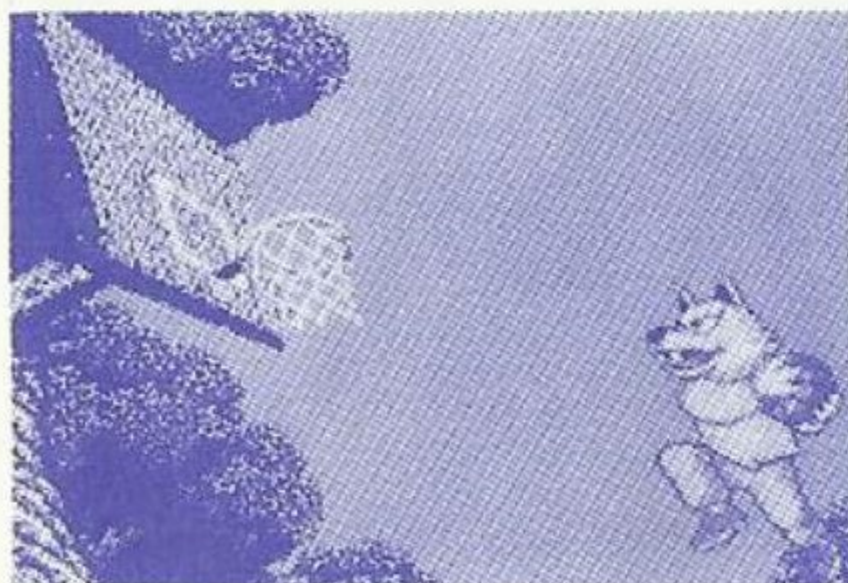
Lors de l'écran de titre, appuyez sur le Bouton 1 ou sur le Bouton 2 pour faire débiter le jeu. Un écran de sélection de partie apparaîtra. Utilisez le Bouton-D pour déplacer le curseur et sélectionner le type de partie que vous désirez disputer. Confirmez votre choix en appuyant sur le Bouton 2.

Jugando Basketball Nightmare

Con el título en pantalla, presiona el Botón 1 ó 2 para comenzar a jugar. Aparecerá la pantalla de selección de partidos. Utiliza el Botón D para mover el cursor y seleccionar el tipo de partido que te gustaría jugar. Confirma tu elección presionando el Botón 2.

Giocando Basketball Nightmare

Premere i Tasti 1 o 2 quando sullo schermo appare il titolo di gioco. Sullo schermo apparirà la lista di selezione di gioco. Usare il Tasto-D per muovere il cursore e selezionare il tipo di gioco che si desidera. Confermare la selezione fatta con il Tasto 2.



Types of Games

CPU vs. CPU

The computer plays itself. You select the countries to play using Control Pad 1 and Control Pad 2, and set the time limit for the game. After that, sit back and watch. It's a good way to learn how to play the game.

Single Play

This is the one you dreamed about! The opponents of all six teams you must play are monsters from ancient Japan! That makes you a modern day Rip Van Winkle. Your team must consecutively win all six games to become the champion. Lose one game and it's back to the beginning. There are no ties in Single Play. Tie games are replayed.



Spielarten

CPU gegen CPU

Der Computer spielt gegen sich selbst. Sie wählen mit Hilfe des Steuerelements 1 und des Steuerelements 2 die Länder, die gegeneinander spielen sollen und stellen die Zeitgrenze für das Spiel ein. Danach können Sie sich bequem zurücklehnen und zuschauen. Dies ist eine gute Möglichkeit, das Spiel zu lernen.

Ein Spieler

Dies ist das Spiel, das Sie in Ihrem Traum gesehen haben! Die Gegner in allen sechs Spielen sind Monster aus dem alten Japan! Das macht Sie zu einem neuzeitlichen Rip Van Winkle. Ihre Mannschaft muß alle sechs Spiele nacheinander gewinnen, um die Meisterschaft zu erringen. Wenn Sie auch nur ein Spiel verlieren, müssen Sie wieder von vorne beginnen. Bei Einzelspielen gibt es kein Unentschieden. Bei Gleichstand wird das Spiel wiederholt.

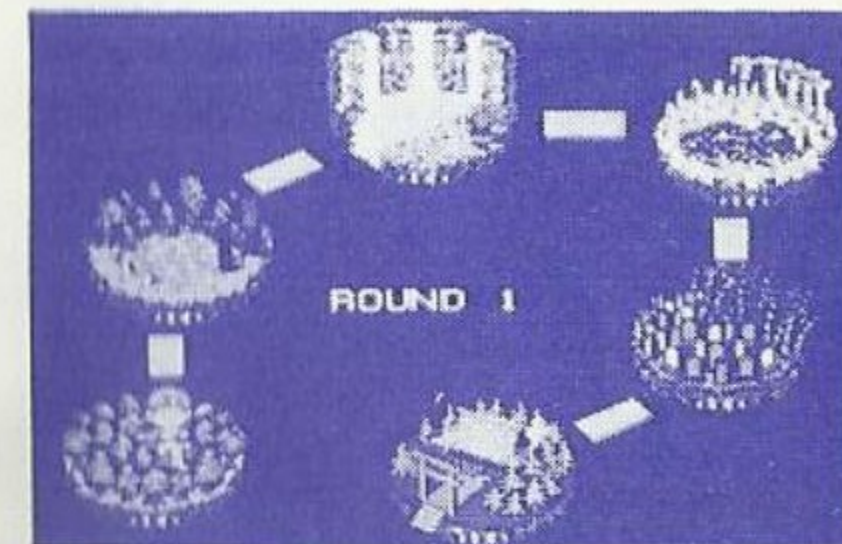
Typer av spel

CPU mot CPU

Maskinen spelar mot sig själv. Du väljer vilka länder de skall spela i genom att använda control pad 1 och control pad 2, och sätter tidsgränsen för spelet. Efter detta är det bara att luta sig tillbaka och titta. Detta är ett bra sätt att lära sig spelet.

Single spel

Detta är vad du drömt om! Motståndarna från alla sex lag du måste möta är monster i från det gamla Japan. Det gör dig till de moderna tidernas Rip Van Winkle. Ditt lag måste vinna alla sex matcherna i följd för att bli champion. Förlora en match och du är tillbaka där du började. Det är inga oavgjorda matcher i single spel. Oavgjorda matcher spelas om.



Types de parties

CPU vs. CPU

L'ordinateur joue contre lui-même. Vous sélectionnez les pays qui participent au moyen du bloc de commande 1 et du bloc de commande 2, et vous introduisez la limite de temps pour la partie. Après quoi vous n'avez plus qu'à vous asseoir, et à observer. C'est un bon moyen d'apprendre à jouer le jeu.

Single play

C'est ce dont vous aviez rêvé! Les adversaires des six équipes contre lesquelles vous devez jouer sont des monstres de l'ancien Japon! Cela fait de vous un "Rip Van Winkle" des temps modernes. Votre équipe doit remporter successivement les six parties pour être championne. Si vous perdez une partie, vous revenez au début. Dans le mode Single play il n'y a pas de match nul. Les parties à égalité sont rejouées.

Tipo de partidos

CPU contra CPU

La computadora juega sola. Tú eliges los países que participarán utilizando el Tablero de control 1 y 2 y fijas el tiempo límite del partido. Después, siéntate y mira. Este es un buen recurso para aprender a jugar.

Single Play

¡Este es uno de los que soñaste! ¡Los rivales de los seis equipos con los que tienes que jugar son monstruos del antiguo Japón! Esto te transformará en un Rip Van Winkle de nuestros días. Tu equipo debe ganar consecutivamente los seis partidos para convertirse en campeón. Si pierdes un partido volverás al principio. No hay posibilidad de empate en Single Play. Los partidos empatados se vuelven a jugar.

Tipi di Giochi

CPU vs. CPU

Il computer controlla la sua squadra. Scegliere i Paesi in cui si desidera giocare con la Punsantiera 1 o con la Pulsantiera 2 e regolare il tempo limite della partita. Dopo, siediti e guarda. Questa è una pratica molto utile per imparare come giocare.

Single play

Questo è quello che hai sempre sognato! Gli avversari di tutte le sei squadre che dovrai sfidare sono tutti mostri del Giappone antico! Questo fa la tua giornata d'oggi Rip Van Winkle. Per diventare campioni, la tua squadra deve vincere tutte le sei partite. Perdene una e tutto riprenderà dal principio. In Single Play non ci saranno pareggi. Le partite con punteggio di parità dovranno essere giocate nuovamente.

The Monsters and Their Courts

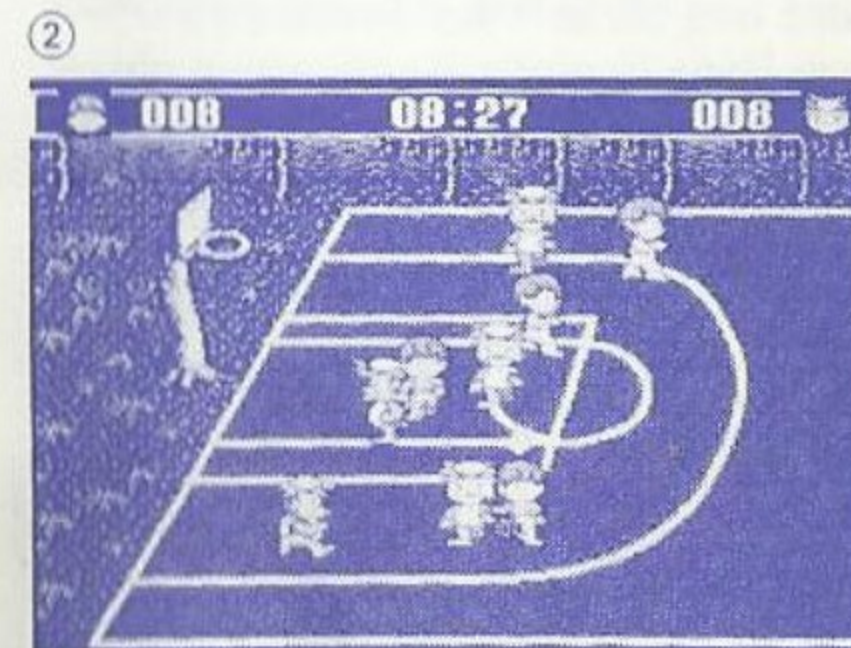
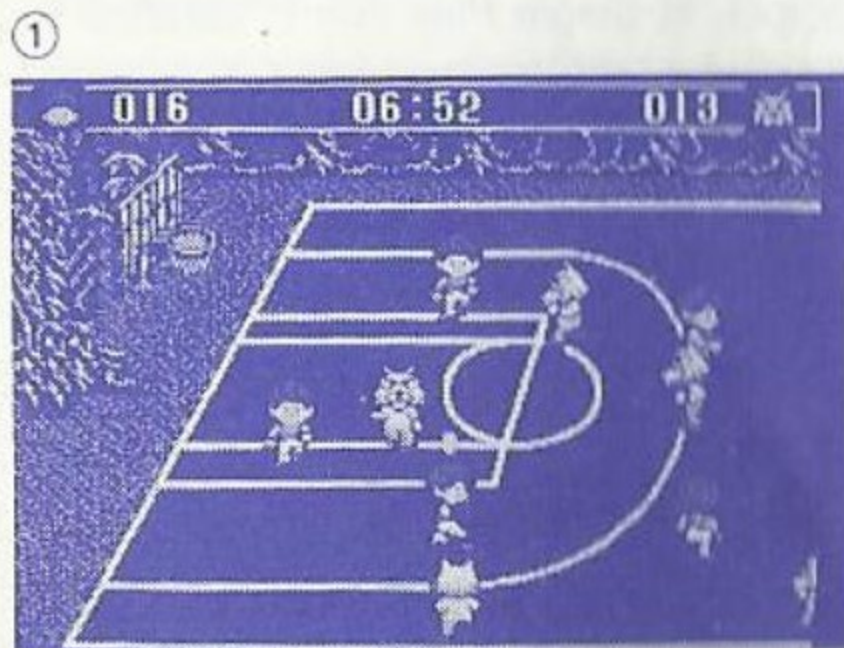
- ① Round 1: Forest
The Blue Wolfmen
- ② Round 2: Lake
The River Turtles
- ③ Round 3: Waterfall
The Little Cyclopes

Die Monster und Ihre Spielfelder

- ① Runde 1: Wald
Die blauen Wolfsmenschen
- ② Runde 2: See
Die Flußschildkröten
- ③ Runde 3: Wasserfall
Die kleinen Zyklopen

Monstren och deras spelplaner

- ① Rond 1: Skog
De blå vargmännen
- ② Rond 2: Sjö
Flod sköldpaddorna
- ③ Rond 3: Vattenfall
De små cykloperna



Les monstres et leurs terrains

- ① **Manche 1:** La forêt
The Blue Wolfmen
- ② **Manche 2:** Le lac
The River Turtles
- ③ **Manche 3:** La cascade
The Little Cyclopes



Los Monstruos y Sus Canchas

- ① **1º Round:** Bosque
Los Blue Wolfmen
- ② **2º Round:** Lago
Los River Turtles
- ③ **3º Round:** Cataratas
Los Little Cyclopes



Mostri e Rispettivi Campi di Gioco

- ① **Round 1:** Foresta
The Blue Wolfmen
- ② **Round 2:** Lago
The River Turtle
- ③ **Round 3:** Cascata
The Little Cyclopes



④ **Round 4:** Cave
The Blood Suckers

⑤ **Round 5:** Cemetery
The Witches of Northwick

⑥ **Round 6:** Shrine
The Tengun Terrors

④ **Runde 4:** Höhle
Die Blutsauger

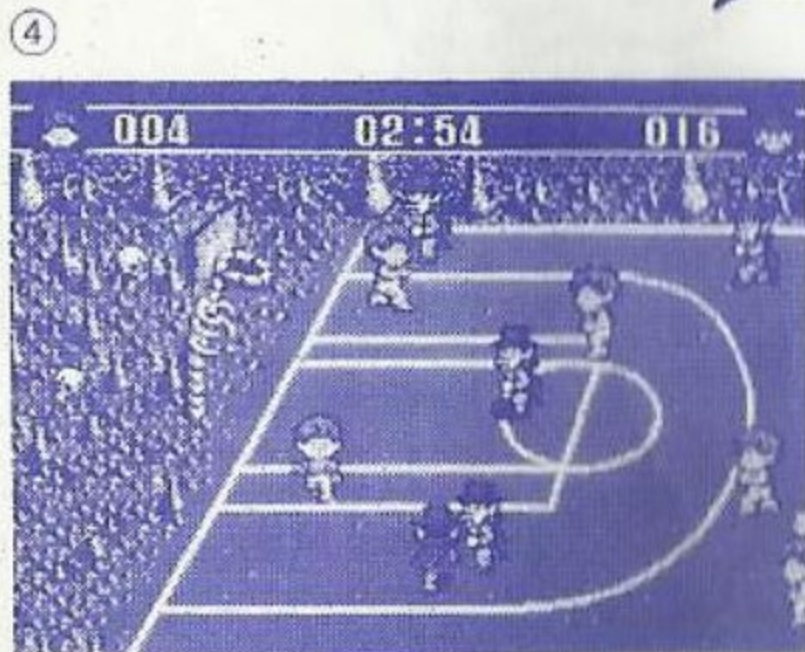
⑤ **Runde 5:** Friedhof
Die Hexen von Northwick

⑥ **Runde 6:** Schrein
Die Tengun-Terroristen

④ **Rond 4:** Grotta
Blodsugares

⑤ **Rond 5:** Kyrkogård
Häxorna av Northwick

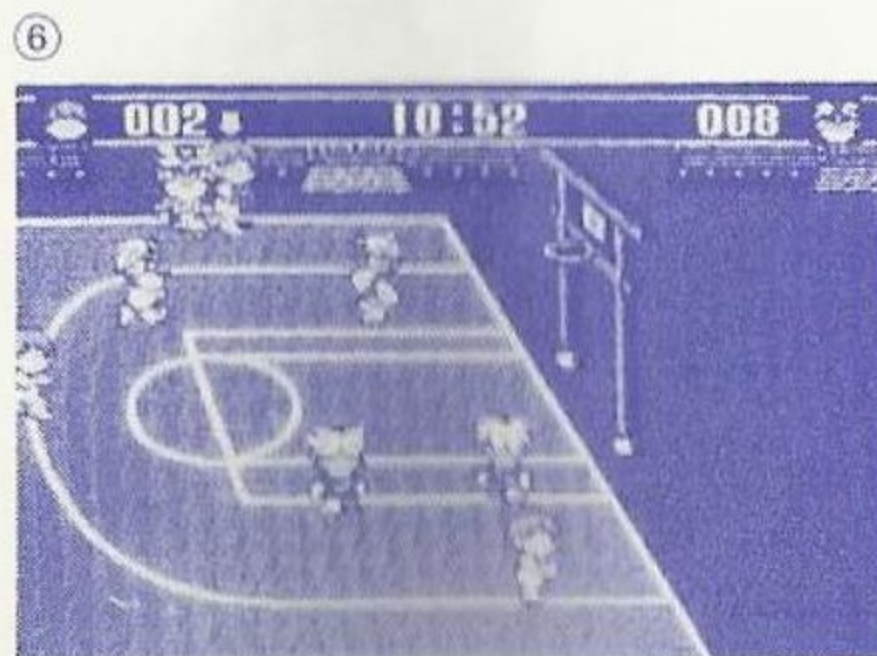
⑥ **Rond 6:** Tempel
Tengun Terroristerna



- ④ **Manche 4:** La caverne
The Blood Suckers
- ⑤ **Manche 5:** Le cimetière
The Witches of Northwick
- ⑥ **Manche 6:** Le temple
The Tengen Terrors



- ④ **4° Round:** Caverna
Los Blood Suckers
- ⑤ **5° Round:** Cementerio
Los Witches of Northwick
- ⑥ **6° Round:** Santuario
Los Tengen Terrors



- ④ **Round 4:** Caverna
The Blood Suckers
- ⑤ **Round 5:** Cimitero
The Witches of Northwick
- ⑥ **Round 6:** Tempio
The Tengen Terrors



Versus Play

This is a two-player game. Each player must select a team with their Control Pad.

USA: American
JPN: Japan
CHN: China
DDR: Germany
CBA: Cuba
URS: Soviet
CAN: Canada
FRN: France

Note:

Two players cannot select the same team.

There are no ties in this game. Draws must be replayed to decide the winner.

Spiel gegen einen Gegner

Dies ist ein Spiel mit zwei Spielern. Jeder Spieler muß mit seinem Steuerelement ein Team auswählen.

USA: Amerika
JPN: Japan
CHN: China
DDR: Ostdeutschland
CBA: Kuba
URS: Sowjetunion
CAN: Kanada
FRN: Frankreich

Hinweis:

Die beiden Spieler können nicht dieselbe Mannschaft wählen.

Bei diesem Spiel gibt es keine Unentschiede. Bei Gleichstand wird das Spiel bis zur Entscheidung wiederholt.

Motspel

Detta är ett två-mans spel. Varje spelare måste välja ett lag med sin control pad.

USA: Amerika
JPN: Japan
CHN: Kina
DDR: Tyskland
CBA: Kuba
URS: Sovjet
CAN: Kanada
FRN: Frankrike

Notera:

Två spelare kan inte välja samma lag.

Det finns inga oavgjorda matcher dessa måste spelas om för att utse en vinnare.



Jeu contre un adversaire

C'est un jeu à deux joueurs. Chaque joueur doit sélectionner son équipe au moyen du bloc de commande.

USA: Amérique
JPN: Japon
CHN: Chine
DDR: Allemagne
CBA: Cuba
URS: Russie
CAN: Canada
FRN: France

Note:

Deux joueurs ne peuvent pas sélectionner la même équipe!

Il n'y a pas de match nul dans ce jeu. Les parties à égalité doivent être rejouées pour décider du gagnant.

Versus Play

Este es un juego para dos jugadores. Cada uno debe seleccionar un equipo con su Tablero de Control.

USA: Estados Unidos
JPN: Japón
CHN: China
DDR: Alemania
CBA: Cuba
URS: Rusia
CAN: Canadá
FRN: Francia

Nota:

Dos jugadores no pueden elegir el mismo equipo.

No hay empates en este juego. Los empates se volverán a jugar para decidir el ganador.

Versus Play

Questo è un gioco per due giocatori. Ogni giocatore deve scegliere la propria squadra con la rispettiva Pulsantiera.

USA: America
JPN: Giappone
CHN: Cina
DDR: Germania
CBA: Cuba
URS: Unione Sovietica
CAN: Canada
FRN: Francia

Nota:

I due giocatori non possono scegliere la stessa squadra.

In questo gioco non è valido il pareggio. Le partite finite in pareggio devono essere giocate nuovamente per decidere chi è il campione.

Setting Play Time

The game begins after play time is set. In the SELECT PLAY TIME screen, use the D-Button to move the cursor left or right to select a playing time. Set by pressing Button 1.

Game time is in minutes but will go faster than real time. Keep track by watching the digital clock at the top of the screen.

Einstellung der Spielzeit

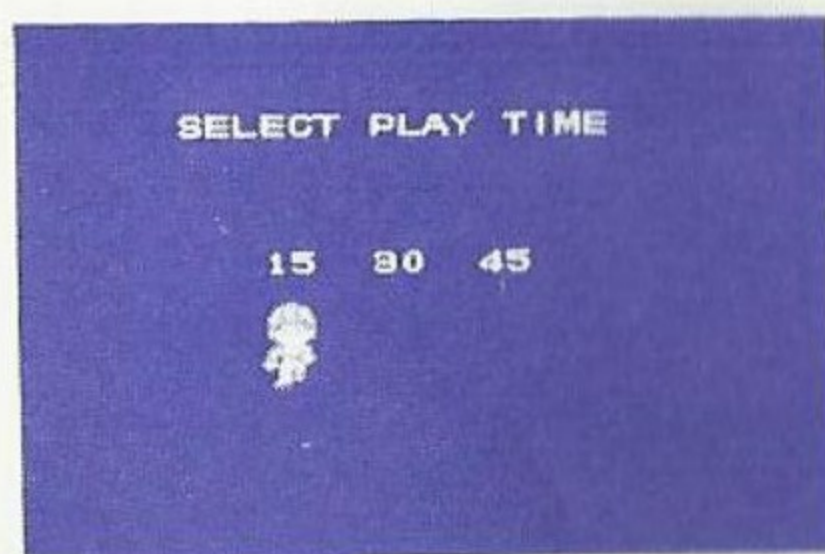
Das Spiel beginnt, nachdem die Spielzeit eingestellt worden ist. Wenn die Bildschirmanzeige SELECT PLAY TIME erscheint, verwenden Sie die R-Taste, um die Schreibmarke nach links oder rechts zu bewegen und eine Spielzeit auszuwählen. Die endgültige Einstellung erfolgt mit einem Druck auf die Taste 1.

Die Spielzeit wird in Minuten angegeben, läuft jedoch schneller ab als die tatsächliche Echtzeit. Informieren Sie sich ab und zu anhand der Digitaluhr an der Oberseite des Bildschirms über die verbleibende Spielzeit.

Ställa in speltid

Spelet börjar när man ställt in speltiden. I SELECT PLAY TIME bilden, använd styrknappen för att flytta cursorn till vänster eller höger för att välja speltid. Sätt tiden genom att trycka knapp 1.

Speltiden visas i minuter men går fortare än verklig tid. Titta på den digitala klockan högst upp i bild.



Introduction de la durée de jeu

La partie débute après l'introduction de la durée de jeu. Lors de l'écran SELECT PLAY TIME, utilisez le Bouton-D pour déplacer le curseur à gauche ou à droite afin de sélectionner la durée de jeu. Réglez en appuyant sur le Bouton 1.

La durée de jeu est exprimée en minutes, mais elle va plus vite que le temps réel. Surveillez le temps sur l'horloge numérique située en haut de l'écran.



Fijación del Tiempo de Juego

El juego comienza después de fijar el tiempo. En la pantalla SELECT PLAY TIME, utiliza el Botón D para mover el cursor a la izquierda o derecha para seleccionar el tiempo de juego. Fija presionando el Botón 1.

El tiempo del partido se visualiza en minutos, pero será más rápido que el tiempo real. Lleva el control observando el reloj digital en la parte superior de la pantalla.

Regolando la Durata di Gioco

Il gioco avrà inizio dopo che viene regolata la durata di gioco. Per regolare la durata di gioco, premere il Tasto-D a destra oppure a sinistra a secondo della squadra che si desidera, quando sullo schermo appare l'indicazione SELECT PLAY TIME e dopo premere il Tasto 1 per la regolazione.

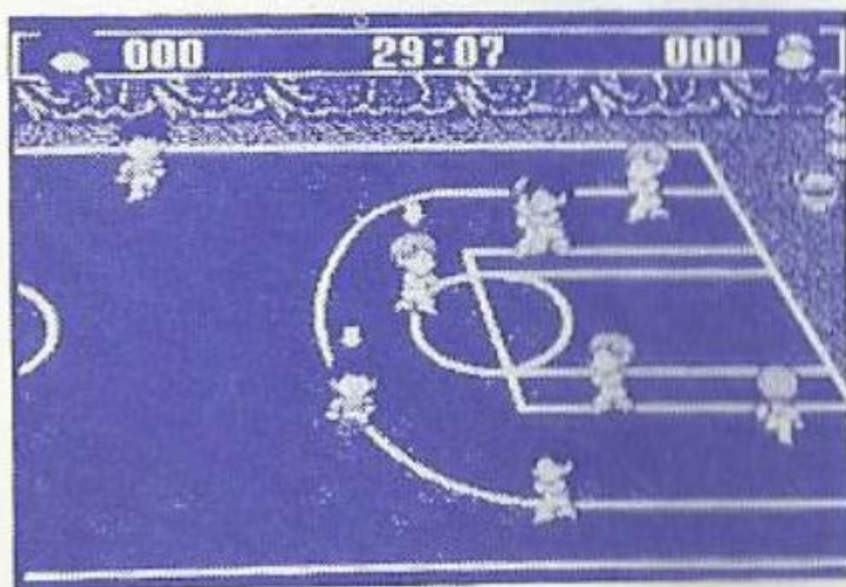
Il tempo è contato in minuti ma trascorre più velocemente del tempo reale. Regolati guardando l'orologio digitale sulla parte alta dello schermo.

Beginning a Game

The game begins with a jump ball at center court. Whenever your team has the ball, you are the offense. When the other team has the ball, you are the defense. Offense and defense can change hands very quickly in this game.

In two-player games, an arrow will point at the offensive player holding the ball and at the defensive player who is to cover him. These are the two players moved by Control Pad 1 and Control Pad 2.

In one-player games, an arrow will always point at the player's offensive man with the ball or the defensive man to cover. The CPU's players will not have arrows.



Beginn eines Spiels

Das Spiel beginnt mit einem Sprungball in der Mitte des Spielfeldes. Wenn Ihre Mannschaft den Ball erringt, sind Sie die Angreifer. Wenn die gegnerische Mannschaft den Ball erringt, sind Sie in der Defensive. Offensiv- und Defensivspiel können bei diesem Spiel sehr rasch wechseln.

Bei einem Spiel mit zwei Spielern zeigt je ein Pfeil den Offensivspieler an und den Defensivspieler, der ihn decken muß. Dies sind die beiden Spieler, die mit Steuerelement 1 und Steuerelement 2 bewegt werden müssen.

Bei einem Spiel mit einem Spieler zeigt ein Pfeil stets den Offensivspieler des Spielers an, wenn dieser im Ballbesitz ist, bzw. den Defensivspieler, der die Deckung übernehmen muß. Die Spieler des Computers haben keine Pfeile.

Börja ett spel

Spelet börjar med en hopp boll i center court. När ditt lag har bollen är du anfallande. När det andra laget har bollen är du försvarande. Anfall och försvar kan växla väldigt snabbt i detta spel.

I två-manna spel visar en pil på den anfallande spelaren som håller bollen samt den försvarande spelaren som försöker täcka honom. Dessa förflyttas med control pad 1 och 2.

I en-mans spel kommer en pil att peka ut den anfallande spelaren med bollen eller den försvarande som täcker. I CPU har spelarna inga pilar.

Début du jeu

Le jeu débute par une balle de saut au centre du terrain. Chaque fois que votre équipe a la balle, vous êtes à l'attaque. Lorsque c'est l'autre équipe qui a la balle, vous êtes à la défense. Dans ce jeu, l'attaque et la défense peuvent changer de camps très rapidement.

Dans une partie à deux, une flèche indiquera le joueur d'attaque possédant la balle, et le joueur de défense qui le marque. Ce sont les deux joueurs déplacés au moyen du bloc de commande 1 et du bloc de commande 2.

Dans une partie à un joueur, une flèche indique toujours l'attaquant du joueur avec la balle, ou le défenseur qui marque. Les joueurs de l'ordinateur (CPU) n'auront pas de flèches.

Comienzo del Juego

El juego comienza con el salto de la pelota en el centro de la cancha. Cuando tu equipo tiene la pelota, tú serás el ataque. Cuando el otro equipo se hace de la pelota, tú serás la defensa. El ataque y defensa cambian de bando muy rápido en este juego.

En el juego con dos jugadores, una flecha indicará el jugador de ataque que lleva la pelota y el jugador de defensa que trata de cubrirlo. Estos son los dos jugadores movidos por el Tablero de Control 1 y 2 respectivamente.

En el caso del juego con un solo jugador, una flecha señalará siempre el hombre de ataque del jugador con la pelota o el hombre de defensa que trata de cubrirlo. Los jugadores del CPU no tienen flechas.

Per Iniziare un Gioco

Il gioco ha inizio quando la palla sarà balzata sul centrocampo. Ogni volta che la tua squadra è in possesso della palla, tu sei in attacco. Ogni volta che la squadra avversaria è in possesso della palla, tu sei in difesa. In questo gioco si può passare da fasi di attacco a fasi di difesa con molta rapidità.

Nel gioco per due giocatori, una freccia indicherà il giocatore in possesso della palla ed il giocatore che dovrà intercettarlo. Questi due giocatori vengono mossi con la Pulsantiera 1 e la Pulsantiera 2.

Nel gioco per un giocatore, la freccia indicherà sempre il giocatore in fase di attacco o il giocatore che dovrà intercettarlo. I giocatori CPU non saranno indicati con la freccia.

Offense

To Dribble:

Push the D-Button UP or DOWN. Your player will begin to dribble. Try to move your player to your opponent's net for a shot.

To Pass:

To pass the ball to another player, press Button 2. Players who can receive a pass blink in sequence. Make your pass when the player you wish to receive the ball is blinking. If you hesitate, the ball may be intercepted.

To Shoot:

You must press Button 1 to shoot. The first press will make you jump. The second touch of the Button will shoot the ball. After you jump, timing the second press of the Button will help you make better shots.

Offensive

Zum Dribbeln:

Drücken Sie die R-Taste aufwärts und abwärts. Daraufhin beginnt Ihr Spieler zu dribbeln. Versuchen Sie, Ihren Spieler in eine gute Schußposition auf das gegnerische Netz zu bringen.

Für einen Paß:

Um einen Paß zu einem anderen Spieler durchzuführen, drücken Sie Taste 2. Die Spieler, die einen Paß empfangen können, blinken abwechselnd auf. Führen Sie Ihren Paß durch, wenn der Spieler, an den Sie den Ball abgeben wollen, anfängt zu blinken. Wenn Sie zögern, kann der Ball abgefangen werden.

Zum Werfen:

Zum Werfen müssen Sie Taste 1 drücken. Beim ersten Druck springen Sie. Mit einem zweiten Druck auf die Taste wird der Ball geworfen. Die Würfe werden besser, wenn Ihnen die richtige Abstimmung zwischen Sprung und Wurf gelingt.

Anfall

Dribbla:

Tryck styrknappen upp eller ner. Din spelare börjar dribbla. Försök att flytta din spelare till din motståndares korg för ett skott.

Passa:

För att passa bollen till en annan spelare tryck knapp 2. Spelare som kan motta bollen blinkar. Gör din passning när den spelare du vill skall ha bollen, blinkar. Om du tvekar kan bollen fångas upp.

Skjuta:

Du måste trycka knapp 1 för att skjuta. Den första tryckningen får dig att hoppa. Den andra tryckningen skjuter iväg bollen. När du hoppar, försök att tima den andra tryckningen för ett bättre skott.

Attaque

Pour dribbler:

Enfoncez le Bouton-D UP ou DOWN. Votre joueur commencera à dribbler. Essayez d'amener votre joueur au panier de l'adversaire pour un tir.

Pour passer:

Pour passer un balle à un autre joueur, appuyez sur le Bouton 2. Les joueurs pouvant recevoir une passe clignotent en séquence. Faites votre passe lorsque le joueur auquel vous la destinez clignote. Si vous hésitez, la balle risque d'être interceptée.

Pour tirer:

Vous devez appuyer sur le Bouton 1 pour tirer. La première pression vous fait sauter. La seconde pression sur le bouton tire la balle. Après votre saut, le choix du moment pour la seconde pression du bouton vous aidera à réaliser de meilleurs tirs.

Ataque

Para regatear:

Presiona el Botón D UP o DOWN. Tu jugador comenzará a regatear. Trata de mover a tu jugador hacia el cesto de tus rivales para efectuar un lanzamiento.

Para realizar un pase:

Para pasar la pelota a otro jugador, presiona el Botón 2. Los jugadores que pueden recibir el pase parpadean secuencialmente. Realiza el pase cuando el jugador que tú deseas que reciba la pelota esté parpadeando. Si dudas, la pelota puede ser interceptada.

• Para lanzar:

Debes presionar el Botón 1 para efectuar el lanzamiento. La primera presión hará que el jugador salte. El segundo toque del Botón hará que lance la pelota. Después que salte, la segunda presión del Botón en el momento oportuno te ayudará a efectuar mejores lanzamientos.

Attacco

Per Dribblare:

Premere in alto (UP) o in basso (DOWN) il Tasto-D. Il tuo giocatore inizierà a dribblare. Cerca di portare il tuo giocatore sul canestro avversario per fare canestri.

Per fare Passaggi:

Per passare la palla ad un altro giocatore, premere il Tasto 2. I giocatori che possono ricevere passaggi lampeggeranno in sequenza. Effettua un passaggio quando il giocatore a cui desideri passare la palla lampeggia. Se tu esiti la palla può essere intercettata.

Per Lanci a Canestro:

Per lanciare la palla premere il Tasto 1. La prima volta che si preme questo tasto, il giocatore farà un salto. La seconda volta farà lanciare la palla al giocatore. Premendo il Tasto con un buon timing fra prima volta e seconda volta, questo sarà utile per lanci migliori.

Scoring

You can shoot from any spot on the court. The score you receive for each basket depends on where the basket was made from.

Making a basket from inside the three-point line: 2 points.

Making a basket from outside the three-point line: 3 points.

- ① 2-Point Shot Zone
- ② 3-Point Line
- ③ 3-Point Line
- ④ 3-Point Shot Zone

If you make a tight, good shot close to the net, you may see your player do a spectacular slam dunk! But remember that the opponents can slam dunk too!

Punktwertung

Sie können von jeder Stelle des Spielfeldes aus werfen. Die Punktzahl die Sie für jeden Korbwurf erhalten, hängt davon ab, von wo aus Sie den Korb "gemacht" haben.

Korbwurf innerhalb der Dreipunktlinie: 2 Punkte.

Korbwurf außerhalb der Dreipunktlinie: 3 Punkte.

- ① Zweipunkte-Wurfzone
- ② Dreipunktlinie
- ③ Dreipunktlinie
- ④ Dreipunkte-Wurfzone

Wenn Sie einen dichten, guten Wurf in die Nähe des Netzes landen, werden Sie möglicherweise sehen, daß Ihr Spieler einen spektakulären Sprungwurf macht! Aber denken Sie daran, daß auch Ihr Gegner den Sprungwurf beherrscht!

Poängräkning

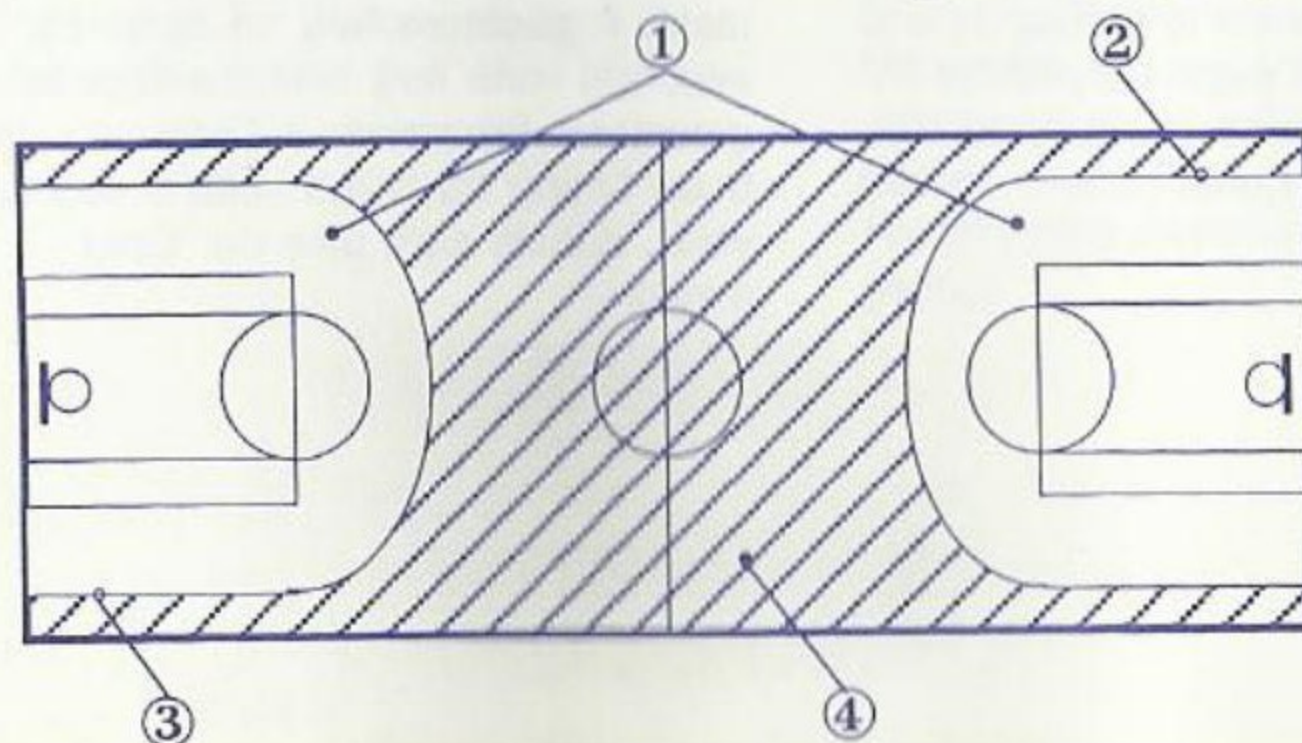
Du kan skjuta från vilken plats som helst på planen. Poängen du får för varje mål beror på varifrån du skjuter.

Satt ett mål ifrån innanför 3-poängs linjen: 2 poäng.

Satt ett mål ifrån utanför 3-poängs linjen: 3 poäng.

- ① 2-poängs skjut zone
- ② 3-poängs linje
- ③ 3-poängs linje
- ④ 3-poängs skjut zone

Om du gör ett bra skott nära nätet, kan du se din spelare göra en sevärd dunk. men kom ihåg din motståndare kan också dunka!



Le score

Vous pouvez tirer depuis n'importe quel endroit du terrain. Les points que vous recevez pour chaque panier dépendent d'où le tir a été effectué.

Panier tiré depuis l'intérieur de la ligne à 3 points: 2 points.

Panier tiré depuis l'extérieur de la ligne à 3 points: 3 points.

- ① Zone de tir à 2 points
- ② Ligne à 3 points
- ③ Ligne à 3 points
- ④ Zone de tir à 3 points

Si vous faites un bon tir près du filet, vous pouvez voir votre joueur réaliser un spectaculaire jet violent! Mais souvenez-vous que votre adversaire peut en faire de même!

Puntaje

Podrás lanzar desde cualquier punto de la cancha. Los tantos que recibirás por cada tiro al cesto dependerá desde dónde se ha efectuado el lanzamiento.

Tiro al cesto desde el interior de la línea de 3 puntos: 2 puntos.

Tiro al cesto desde el exterior de la línea de 3 puntos: 3 puntos.

- ① Area de lanzamiento de 2 puntos
- ② Línea de 3 puntos
- ③ Línea de 3 puntos
- ④ Area de lanzamiento de 3 puntos

Si realizas un buen lanzamiento cercano al cesto, ¡podrás ver que tu jugador realiza un espectacular salto de tiro al cesto! Pero recuerda que tus rivales también pueden hacerlo.

Punteggio

Tu puoi fare dei lanci da ogni parte del campo. Il punteggio che ricevi per ogni canestro, è contato a secondo della distanza da dove è stata lanciata la palla.

Facendo un canestro da una posizione dentro l'area: 2 punti.

Facendo un canestro dalla linea estrema dell'area: 3 punti.

- ① Zona di lancio valida 2 punti
- ② Linea di lancio valida 3 punti
- ③ Linea di lancio valida 3 punti
- ④ Zona di lancio valida 3 punti

Se tu effettui un buon lancio a canestro, la tua squadra si lancerà all'attacco! Ma ricorda che anche la squadra avversaria può passare all'attacco con molta tempestività!

Defense

When you play defense, the arrow you see over your player indicates what man is currently covering the offense player with the ball. You can change to another player by pressing Button 1, one to three times. The arrow will move to another defensive player.

Stealing the Ball:

You can try to steal the ball from your opponents by cutting in, in front of the player with the ball, and pressing Button 2 while touching him. If your timing is right, you will get the ball. If your timing is bad, you will not make the play, and may even cause a foul!

Fouls

Fouls are determined by the computer and are called out in the top center of the screen. The team who is fouled against gets to make a throw-in. Here are the types of fouls the game will call on:

Defensive

Wenn Sie in der Defensive spielen, zeigt der Pfeil, der über einem Ihrer Spieler erscheint, an, welcher Mann gegenwärtig den Offensivspieler mit dem Ball deckt. Sie können zu einem anderen Spieler wechseln, indem Sie die Taste 1 ein- bis dreimal drücken. Danach bewegt sich der Pfeil zu einem anderen Defensivspieler.

Abjagen eines Balles:

Sie können versuchen, Ihrem Gegner den Ball abzujagen, indem Sie Ihren Spieler vor den Spieler mit dem Ball führen und Taste 2 drücken, während Sie ihn berühren. Wenn die zeitliche Abstimmung richtig ist, erhalten Sie den Ball. Wenn Sie jedoch schlecht ist, schaffen Sie es nicht und verursachen möglicherweise sogar ein Foul!

Fouls

Der Computer bestimmt, wann ein Foul vorliegt. Die Anzeige erfolgt dann in der oberen Mitte des Bildschirms. Die Mannschaft, gegen die das Foul verübt wurde, darf einen Einwurf machen. Nachfolgend sind die Foul-Typen angegeben, die der Computer bemängelt:

Försvar

När du spelar i försvar visar pilen den spelare som täcker spelaren som har bollen. Du kan byta försvarare genom att trycka knapp 1, en till tre gånger. Pilen flyttar sig till en annan försvarare.

Stjåla bollen:

Du kan försöka stjåla bollen från din motståndare genom att skåra dig in framför spelaren med bollen och trycka knapp 2 när du rör vid honom. Om din timing är rätt får du tag i bollen. Om den är dålig kanske du förorsakar en foul!

Fouls

Fouls bestäms av maskinen och visas överst i bild. Laget som utsätts för en foul får göra ett inkast. Här är de typer av fouls som finns i spelet:

Défense

Lorsque vous jouez en défense, la flèche que vous voyez au-dessus de votre joueur indique l'homme qui marque actuellement le joueur d'attaque avec la balle. Vous pouvez changer à un autre joueur en appuyant sur le Bouton 1, de une à trois fois. La flèche se déplacera sur un autre joueur de défense.

Vol de la balle:

Vous pouvez essayer de voler la balle à vos adversaires en vous intercalant, devant le joueur ayant la balle, en appuyant sur le Bouton 2 pendant que vous le touchez. Si vous choisissez le bon moment, vous obtiendrez la balle. Si vous choisissez le mauvais moment, vous ne réussirez pas, et vous pouvez même commettre une faute!

Fautes

Les fautes sont déterminées par l'ordinateur et elles sont indiquées à la partie centrale supérieure de l'écran. L'équipe victime de la faute fait alors une remise en jeu. Voici les types de fautes considérées par le jeu:

Defensa

Cuando juegas en defensa, la flecha que ves sobre tu jugador indica qué hombre está actualmente cubriendo al atacante con la pelota. Puedes cambiar a otro jugador presionando el Botón 1, una a tres veces. La flecha se moverá hacia otro jugador de defensa.

Robo de pelota

Puedes intentar robar la pelota en posesión de tus rivales cortando el pase, enfrente del jugador que lleva la pelota y presionando el Botón 2 mientras lo tocas. Si actúas en el momento oportuno, podrás hacerte de la pelota. De lo contrario no harás la jugada e inclusive podrás cometer una falta.

Faltas

Las faltas son determinadas por la computadora y aparecerán en el centro superior de la pantalla. Cuando un equipo comete una falta, el otro puede realizar saques. Aquí presentamos los distintos tipos de faltas que se cometen en el juego y que se conocen como:

Difensa

Quando ti trovi in difesa, la freccia puntata sul tuo giocatore, indica quale giocatore intercetterà l'avversario in possesso della palla. Tu puoi cambiare questo giocatore premendo il Tasto 1, una volta oppure tre volte. La freccia si punterà su un'altro giocatore della difesa.

Per Rubare la palla:

Tu puoi tentare di rubare la palla del tuo avversario caricandolo frontalmente per sbarrargli la strada e premendo il Tasto 2 mentre lo tocchi. Se le tue azioni sono ben coordinate, tu riuscirai ad impadronirti della palla. Se queste, invece, sono scoordinate non riuscirai a impossessarti della palla e tu puoi perfino fare un fallo!

Falli

I falli vengono determinati dal computer e saranno visibili in alto al centro dello schermo. La squadra che ha subito il fallo riceverà la palla per un lancio da fuori campo. Questi sono i falli che saranno indicati sullo schermo:

Pushing:

When a defensive player pushed against an offensive player.

Charging:

When an offensive player rushed against a defensive player.

Violation:

If throwing in from the end or sideline is not completed within five seconds.

Back Pass:

If an offensive player passes the ball from frontcourt to backcourt.

Jump Foul:

Occurs when a player jumps with the ball, but does not shoot or pass.

Out of Bounds:

While technically not a foul, an out-of-bounds ball will be reentered into the game by a throw-in.

**Rempeln:**

Wenn ein Defensivspieler gegen einen Offensivspieler rempelt.

Umlaufen:

Wenn ein Offensivspieler absichtlich gegen einen Defensivspieler läuft.

Verzögerung:

Wenn ein Wurf von der Aus- oder Seitenlinie nicht innerhalb von fünf Sekunden ausgeführt wird.

Rückpaß:

Wenn ein Offensivspieler den Ball vom vorderen Spielfeld zum hinteren Spielfeld zurückgibt.

Sprung-Foul:

Tritt dann auf, wenn ein Spieler, der im Ballbesitz ist, springt, aber nicht wirft oder einen Paß zu einem anderen Spieler ausführt.

Ausball:

Obwohl es sich technisch gesehen nicht um ein richtiges Foul handelt, wird ein Ausball durch einen Einwurf der gegnerischen Mannschaft wieder ins Spiel gebracht.

Pushing:

När en försvarare knuffar till en anfallande spelare.

Charging:

När en anfallande spelare springer rakt på en försvarare.

Violation:

Om inkast från bakre- eller sidlinjen inte fullföljs inom 5 sekunder.

Back Pass:

Om en anfallande spelare passar bollen i från front court till back court.

Jump Foul:

Visas när en spelare hoppar med bollen utan att skjuta eller passa.

Out of Bounds:

Tekniskt sett inte en foul, en boll som gått utanför planen sätts åter i spel genom ett inkast.

Pushing (bousculade):

Lorsqu'un joueur de défense bouscule un joueur d'attaque.

Charging (charge):

Lorsqu'un joueur d'attaque se précipite contre un joueur de défense.

Violation (infraction):

Si le lancer depuis la ligne de fond ou depuis la ligne de touche n'est pas achevé dans les cinq secondes.

Back pass (passe en arrière):

Si un joueur d'attaque passe la balle de l'avant vers l'arrière du terrain.

Jump Foul (faute de saut):

Se produit lorsqu'un joueur saute avec la balle, mais qu'il ne tire pas ou qu'il ne passe pas.

Out of Bounds (hors-jeu):

Bien que techniquement parlant ce ne soit pas une faute, une balle hors-jeu sera réintroduite dans le jeu par remise en jeu.

Pushing:

Cuando un jugador de defensa empuja al jugador de ataque.

Charging:

Cuando un jugador de ataque arremete contra un jugador de defensa.

Violation:

Cuando el saque no se efectúa del extremo o línea lateral dentro de los 5 segundos.

Back pass:

Cuando un jugador de ataque realiza un pase de pelota desde el frente de la cancha hacia el fondo.

Jump foul:

Ocurre cuando el jugador salta con la pelota, pero no realiza ningún pase o lanzamiento.

Out of Bounds:

Técnicamente no es una falta, la pelota fuera de límite reentrará en juego con un saque.

Spinta:

Quando un giocatore di difesa spinge un giocatore in attacco.

Carica:

Quando un giocatore in attacco si scontra con un giocatore in difesa.

Infrazione:

Se non si rimette la palla in campo entro cinque secondi.

Passaggi Indietro:

Se un giocatore in attacco passa la palla ad un giocatore in posizione arretrata.

Salto Scorretto:

Questo avviene quando un giocatore salta con la palla, ma non la passa o non la lancia a canestro.

Numero Eccessivo di Rimbalzi:

Anche se questo non è considerato un fallo tecnico, il numero eccessivo di rimbalzi della palla in campo sarà considerato come fallo e la palla sarà rimessa in gioco da un lancio da fuori campo.

Helpful Hints

- The creatures on the mountain are very hard to beat. Master the techniques of passing, dribbling and shooting by practicing.
- Watch the computer play itself. You will get an idea of how the computer uses different tactics.
- Keep track of your players. Don't pass to the opposition by mistake.
- Whenever you jump, be sure to either pass or shoot. If you jump alone, you will foul.
- A jump pass can often get you out of tight spots.

Nützliche Hinweise

- Die Kreaturen in den Bergen sind nur schwer zu schlagen. Meistern Sie die Techniken für Pässe, zum Dribbeln und Werfen, indem Sie sie wieder und wieder üben.
- Sehen Sie sich genau an wie der Computer gegen sich selbst spielt. Dadurch gewinnen Sie eine gewisse Vorstellung, welche unterschiedlichen Taktiken angewendet werden können.
- Achten Sie auf die Stellung Ihrer Spieler. Geben Sie den Ball nicht versehentlich an einen gegnerischen Spieler ab.
- Wenn Sie springen, dürfen Sie das nur für einen Paß oder einen Korbwurf. Ein Sprung ohne nachfolgenden Paß oder Korbwurf verursacht ein Foul.
- Ein guter Sprung-Paß kann Ihnen oft aus der Zwickmühle helfen!

Tips

- Figurerna på berget är väldigt svåra att besegra. Behärska tekniker som passning, dribbling och skott genom övning.
- Titta när datorn spelar själv, så får du ett hum om hur maskinen använder olika taktik.
- Håll ögonen på dina spelare. Passa inte en motståndare av misstag.
- Varje gång du hoppar glöm inte att passa eller skjuta. Om du bara hoppar blir det foul.
- En hopp passning kan oftast ta dig ur trängda situationer.

Conseils utiles

- Les créatures de la montagne sont très difficiles à vaincre. Maîtrisez les techniques de passe, de dribble et de tir en vous entraînant.
- Observez l'ordinateur jouer contre lui-même. Vous en tirerez des idées sur la manière dont l'ordinateur utilise différentes tactiques.
- Suivez vos joueurs. Ne passez pas la balle à l'adversaire par erreur.
- Chaque fois que vous sautez, faites attention de passer ou de tirer. Si vous ne faites que sauter, ce sera une faute.
- Une passe en saut peut souvent vous tirer de situations difficiles.

Sugerencias útiles

- Las criaturas en la montaña son muy difíciles de vencer. Domina las técnicas de pase, regateo y lanzamientos practicándolas.
- Observa cuando la computadora juega sola. Podrás tener una idea de cómo la computadora utiliza distintas tácticas.
- Controla a tus jugadores. No efectúes un pase por error a tus rivales.
- Siempre que saltes, asegúrate de efectuar un pase o lanzamiento. Si saltas solamente, cometerás una falta.
- Un salto con pase te posibilitará a menudo salir de aprietos.

Consigli Utili

- Le creature sulle montagne sono molto difficili da vincere. Perfeziona le tue tecniche di passaggi, dribbling e lanci a canestro con la pratica.
- Guarda come gioca il computer. Tu puoi aver un'idea di come il computer usa diverse tattiche di gioco.
- Tieni i tuoi giocatori sotto osservazione. Non fare passaggi alla squadra avversaria per sbaglio.
- Quando salti, non dimenticare di passare o lanciare la palla a canestro. Se tu salti senza passare o senza lanciare la palla, questo ti sarà contato come fallo.
- Un passaggio al volo molto spesso ti farà uscire da zone piene di giocatori della squadra avversaria.

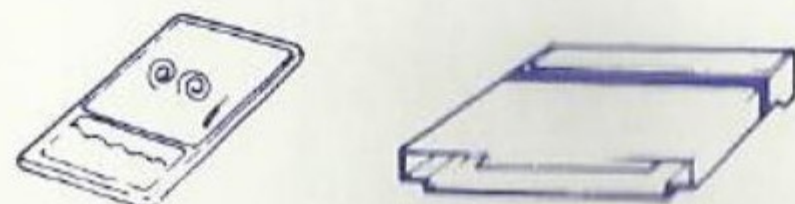
HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not get wet!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- * Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.



BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

- * Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

SEGA Card och Cartridges är endast avsedda till att användas tillsammans med Sega Master System.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- * Var speciellt försiktig med att inte göra åverkan på SEGA Card!
 - Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- * Ne rien coller sur la carte SEGA!
 - Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

④



⑤



MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- * ¡Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA!
 - Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.

⑥



PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- * In particolare non attaccare niente alla SEGA CARD!
 - Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

⑦



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA[®]

Printed in Japan